

AMS-Editor Tutorial

"Funktionen und Möglichkeiten des Editors in ArmA"

Autor: Imutep
Version: 1.0
Stand: 06.März 2008
Website: http://www.assaultmissionstudio.de

Inhaltsverzeichnis:

Kapitel 1: Einstellungsmöglichkeiten 03
1.1 Einsatz/Einleitung/Abspann 03
1.2 Infos zur Mission 04

Kapitel 2: Einheiten/Objekte platzieren 05
2.1 Das Einheiten Dialogfenster 06

Kapitel 3: Gruppen einfügen 09
3.1 Einheiten vereinzelt gruppieren 09
3.2 Gruppen direkt platzieren 10
3.3 Einheiten in einer Gruppe ändern 11

Kapitel 4: Synchronisieren 12
4.1 Wegpunkte Synchronisieren 12
4.2 Wegpunkte mit Auslöser synchronisieren 13

Kapitel 5: Markierungen 14
5.1 Einheiten/Objekte mit Markern gruppieren 15

Kapitel 6: Laden/Speichern/Zurücksetzen 16
6.1 Laden der Mission 16
6.2 Speichern der Mission 17
6.3 Mission zurücksetzen 17

Kapitel 7: Sonstige Einstellungen und Menüoptionen 18
7.1 Missionen zusammenfügen 18
7.2 ID's anzeigen 19
7.3 Vorschau/Weiter/beenden 19
7.4 Texturen anzeigen 20
7.5 Koordinaten auf der Karte 21

Kapitel 8: Das Vorschau-Pausenmenü 22
8.1 Pause/Speichern/Laden 22
8.2 Options-Menü bei Vorschau 22

Danksagung/Credits 23

Vorwort:

Zunächst einmal vielen Dank, dass du dich für unser Tutorial interessierst.

Dieses Tutorial wird euch auf eine Tour rund um die Nutzung des ArmA Mission Editors nehmen, sowie die Funktionen der vielen Menüoptionen und Dialoge erklären. Ich werde dabei gezielt auf das Erklären jeder Menüauswahl eingehen, anstatt euch zu empfehlen welche Auswahl ihr verwenden solltet, um ein gewünschtes Ergebnis für eine Mission zu schaffen.

Die schier unendlichen Möglichkeiten des Editors mögen auf euch im ersten Blick etwas entmutigend wirken, aber man sollte bedenken, dass ArmA ein viel komplexeres Spiel ist als andere und es gibt immer mehr als einen Weg, um ein gewünschtes Ergebnis für eine Mission zu erzielen.
Doch lasst uns nun Schritt für Schritt das Interface des Editors unter die Lupe nehmen.

Das Editor Interface:

Der ArmA Mission Editor ist in zwei Abteilungen unterteilt. Links ist die Karte, wo die Einheiten platziert und beliebig verschoben werden können. Das Klicken und das Halten des rechten Maus-Knopfs irgendwo auf der Karte ermöglicht euch das hin-und herbewegen auf der gesamten Karte. Mit +/- auf dem Zahlefeld eurer Tastatur, könnt ihr euch die Karte ran-und wegzoomen. Wobei das auch gemütlich mit dem Mausrad funktionieren sollte.
Rechts befinden sich die Kontrollmenüs, womit ihr eure Einheiten, Wegmarken setzen könnt und weitere Parameter die für das Erstellen einer Mission nötig sind.



Beginnen wir nun die einzelnen Parameter des Editors etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Ich habe die einzelnen Parameter in Nummern unterteilt, damit ich auf das ganze etwas übersichtlicher und verständlicher eingehen kann. Punkt 15 "Vorschau" erscheint erst, sobald ihr die Spieler-Einheit auf der Karte platzuert habt. Also wundert euch nicht, wenn ihr beim ersten Blick auf den Editor nicht die Möglichkeit "Vorschau" seht.

Kapitel 1: Einstellungsmöglichkeiten

Hier habt ihr die Möglichkeit zu wählen, welchen Teil der Mission ihr zuerst angehen möchtet. Die Mission editieren oder eine Cutscene als Einleitung oder Abspannn erstellen?



Einsatz:	Die Standard-Einstellung. Hier wird die eigentliche Mission editiert und gestaltet.
Einleitung:	Hier bietet sich uns die Möglichkeit eine Einleitung als Cutszene zu editieren. Die Einleitung wird vor dem Briefing eingespielt. Das Editieren einer Einleitung verhält sich etwas anders als die Arbeit an der Mission selbst.
Abspann gewonnen:	Die Möglichkeit ein Outro als Cutscene zu erstellen. Die Scene wird nach dem Debriefing eingespielt, sobald die Mission mit einem End1-6 Auslöser beendet wurde.
Abspann verloren:	Die Möglichkeit ein Outro als Cutscene zu erstellen. Die Scene wird nach dem Debriefing eingespielt sobald die Mission verloren ist. (Auslöser "verlieren")

Einsatz/Einleitung und Abspann editieren:

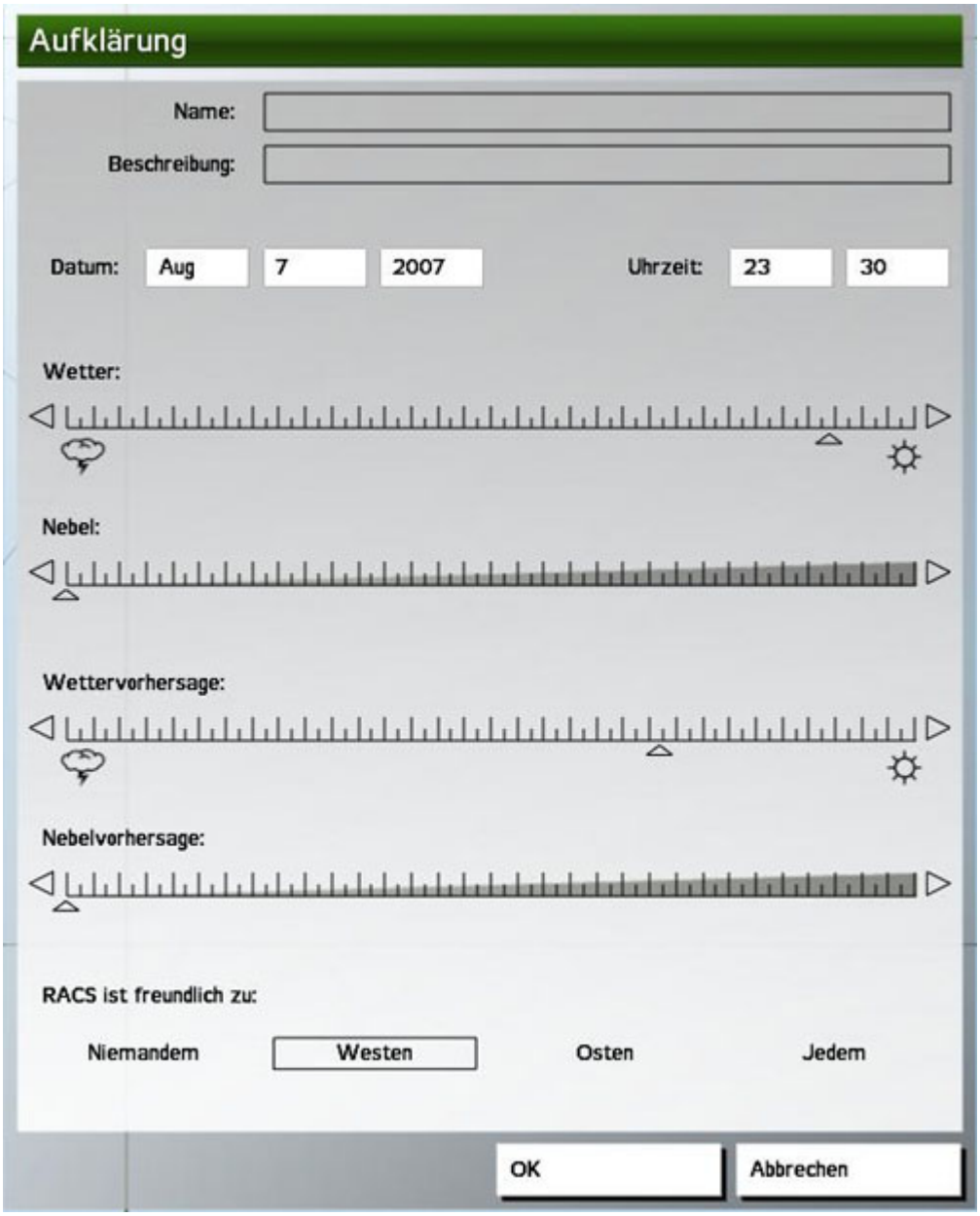
Wie schon beschrieben, habt ihr die Möglichkeit zu wählen, ob ihr den Einsatz (Mission), eine Einleitung oder gar einen Abspann editieren wollt. Wenn ihr eine Mission editiert, so kännt ihr die Spielereinheit steuern. Befindet ihr euch jedoch im Einleitungs-oder Abspannmodus, so könnt ihr die Spielereinheit nicht steuern. Deshalb ist dieser Modus am besten im Kameramodus zu steuern. Wobei wir hier schon beim Thema Camscripting wären, wofür wir ein separates Tutorial ausgearbeitet haben.



Ihr könnt eine Einleitung im Grunde wie eine Mission editieren, mit denselben Funktionen und Eigenschaften. Mit ein klein wenig Übung werdet ihr auch in diesem Modus bestens zurecht kommen.

Infos zur Mission:

Der Parameter "Info" öffnet euch ein Dialogfenster, wo ihr einige Daten zur Mission eingeben könnt.
Wählt hier einen namen für eure Mission, das Datum, die Uhrzeit und das Wetter aus.
Ebenfalls könnt ihr hier einstellen, auf welcher Seite die RACS-Truppen kämpfen sollen. Klickt einfach auf das blau hintermalte Fenster mit der Sonne und der Datumanzeige.
Nun sollte sich dieses Dialogfenster öffnen.



Name:	Hier könnt ihr den Namen eurer Mission eingeben, welcher dann im Briefing bei den Notizen angezeigt wird. Sowohl in der Missionsauswahl im Einzelspieler-Menü, als auch bei einer Kampagne. Solltet ihr hier keinen Namen eigeben, so wird statdessen der Name der entsprechenden Mission.pbo angezeigt.
Beschreibung:	Hier könnt ihr eine Beschreibung zu eurer Mission eingeben. Ist ganz praktisch, wenn man an mehreren Mission arbeitet und eventuell letzte Editing-Infos eigeben möchte.
Datum/Uhrzeit:	Hier könnt ihr das Datum und die Uhrzeit zu eurer Mission bestimmen. Da ArmA neben verschiedenen Mondphasen auch Ebbe und Flut aufbietet. Ebenso ist in ArmA auch Sommer-und Winterzeit. Es ist somit im July um 18 Uhr heller als im Dezember um 18 Uhr.

Wetter:	Hier habt ihr die Möglichkeit, das Wetter zu bestimmen. Selbst Nebel und die Vorhersage für Wetter und Nebel könnt ihr hier einstellen. Schiebt ihr den regler ganz nach rechts, so habt ihr wolkenfreien Himmel und sonniges Wetter. Schiebt ihr den regler jedoch ganz nach links, so habt ihr richtiges bewölktes Regenwetter mit Blitz und Donner.
Nebel:	Hier könnt ihr den nebel einstellen, welcher eure Mission schmücken soll. Auch hier könnt ihr wieder durch das hin-und herschieben des reglers zwischen dichtem Nebel und nebelfrei wählen. Der Nebel in ArmA brachte nicht den gewünschten Effekt den sich alle wünschten, doch sollte dieses Problem ab dem Beta Patch 1.11 behoben sein.
Wettervorhersage:	Hier könnt ihr die Vorhersage für das Wetter einstellen. Duch verschieben des Reglers könnti ihr das Wetter im Laufe der Mission schlechter oder besser werden lassen. ArmA wird nach Zufallssprinzip das Wetter ändern. Je nach euren Einstellungen.
Nebelvorhersage:	Hier könnt ihr wie schon beim Wetter auch den Nebel im Verlauf der Mission ändern lassen.
RACS ist freundlich zu:	Hier könnt ihr einstellen, auf welcher Seite die RACS-Truppen kämpfen sollen. • **Westen:** Die RACS-Truppen sind freundlich zu den BLUFOR-Truppen, jedoch feindlich zu allen anderen Seiten. • **Osten**: Die RACS-Truppen sind freundlich zu den OPFOR-Truppen, jedoch feindlich zu allen anderen Seiten. • J**edem:** Die RACS-Truppen sind freundlich zu allen Seiten. • **Niemanden:** Die RACS-Truppen kämpfen eigenständig und sind feindlich zu allen anderen Seiten

Kapitel 2: Einheiten und Objekte platzieren

Nun kommen wir zum eigentlichen Teil in Sachen Mission erstellen. Die sogenannte Motorik, das Einfügen von Einheiten und Objekten.

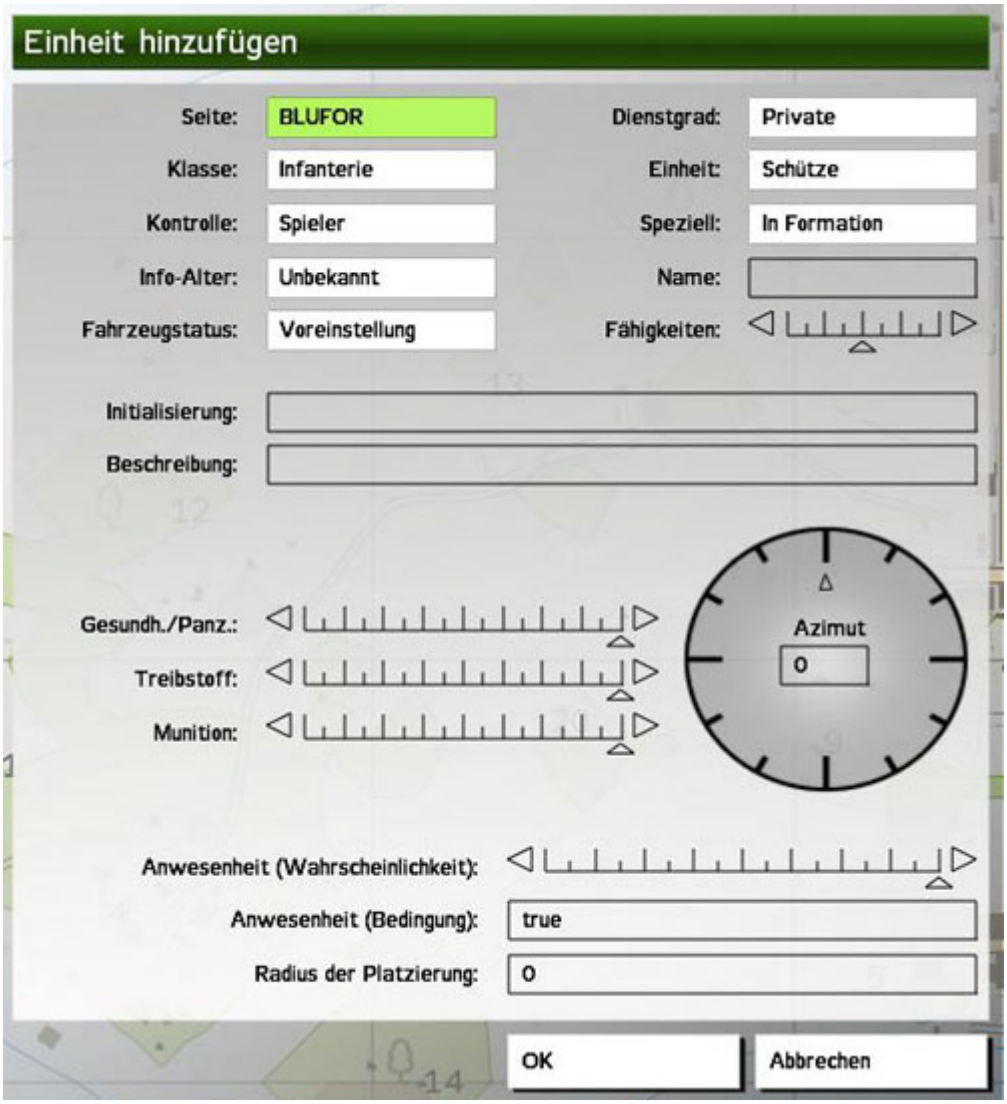
In ArmA stehen euch 4 verschiedene Seiten zur Verfügung, welche ihr auf der karte platzieren könnt. BLUFOR stellen westliche Einhieten dar, OPFOR sind die Ost-Truppen, RACS sind die Truppen des Widerstands und die Zivilisten stellen die friedlichen Bürger dar und sollten nicht beschossen werden.

Man kann die Zivilisten auch auf einer bestimmten Seite kämpfen lassen, doch dazu später mehr.
Die zur Spieler-Einheit friedlichen Truppen werden auf der Karte in grün dargestellt und feindliche Truppen werden in rot dargestellt. Zivilisten und Game Logic-Punkte schmücken sich in blau. Leere Objekte wie Gebäude und Munitionskisten werden in gelb dargestellt.

Ihr solltet zuerst immer die Spieler-Einheit auf der Karte platzieren, da sonst eine Fehlermeldung erescheint, dass kein Spieler platziert wurde. Ebenso werden sobald ihr die Spieler-Eiheit platziert habt, auch die leeren Objekte und Game Logics freigeschalten. In diesem Tutorial werde ich den Spieler auf der BLUFOR-Seite kämpfen lassen.

Platzieren wir nun unsere erste Einheit auf der Karte...die Spieler-Einheit. Klickt hierfür auf die Schaltfläche "Einheit" oder F1 und macht einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf der Karte. Dann öffnet sich folgendes Dialogfenster.

Das Einheiten Dialogfenster:



Hier habt iohr nun eine ganze Reihe an Möglichkeiten, Einheiten oder Objekte zu platzieren. Sehen wir uns die einzelnen Parameter nun etwas genauer an. Ich habe die einzelnen Parameter mit Beispielbildern verlinkt, um etwas genauer auf jeden einzelnen Punkt einzugehen.

Seite:	Hier könnt ihr die Seite der zu platzierenden Truppen wählen. BLUFOR stellen westliche Einhieten dar, OPFOR sind die Ost-Truppen, RACS sind die Truppen des Widerstands und die Zivilisten stellen die friedlichen Bürger dar. Game Logic sind spezielle Logic-Objekte, worauf ich später näher darauf eingehen werde. Unter Leer befinden sich die Gebäude, leere Fahrzeuge und Munitionskisten.
Klasse:	Wählt hier eure Einheiten-Klasse aus. Wollt ihr einen Infantery-Soldaten, ein Fahrzeug, ein gepanzertes Fahrzeug oder gar ein Heli oder Flugzeug setzen? Ihr habt hier eine ganze Reihe zur Auswahl. Solltet ihr Addons nutzen, so werden diese auch hier aufgelistet, wie ihr erkennen könnt. Je nach Klasse stehen euch unter dem Menüpunkt "Einhiet" verschieden Einheiten zur Verfügung.
Kontrolle:	Hier könnt ihr wählen, ob die gesetze Einheit den Spieler darstellen soll, oder nicht spielbar sein soll. Die Spieler-Einheit ist daran zu erkennen, weil sie nach dem platzieren rot umkreist ist.

	Wählt ihr "Spielbar", so könnt ihr später im Spiel zwischen den Einheiten hin-und herswitchen. Drückt hierfür einfach im Spiel auf "T". Dort erscheint euch ein Dialogfenster mit den spielbaren Einheiten. Sucht euch eine aus. Dies Art wird auch für MP-Missionen verwendet, um festzulegen, welche Einheiten spielbar sein sollen. Spielbare Einheiten sind violett umkreist dargestellt. Habt ihr nun beispielsweise ein M1A1 Panzer platziert, so habt ihr auch die Möglichkeit den Spieler als Schütze, Kommandant oder gar Fahrer im Panzer zu platzieren.
Info-Alter:	Definiert, wie lang es her ist, dass eine zum Spieler gehörende Einheit jene Einheit als Ziel erkannt hat. Standardmäßig sind feindliche Einheiten nicht bekannt es sei denn, dass jemand sie (unbekannt) sieht. Auf diese Weise könnt ihr eine feindliche Einheit die Position des Spielers offenbaren. Der Einfluss dieses Werts auf das AI Verhalten ist minimal, es beeinflusst größtenteils den Pfad-Entdeckung (AI Gruppen versuchen, bekannte Feinde zu vermeiden). Eigentlich völlig sinnlos in meinen Augen, aber vielleicht findet jemand einen Nutzen darin.
Fahrzeugstatus:	Hier könnt ihr einstellen, ob das platzierte Fahrzeug offen oder abgeschlossen sein soll. Ist es abgeschlossen, so kann der Spieler in der Mission in das Fahrzeug nicht einsteigen und es somit auch nicht nutzen. Unter "Voreinstellung" wird der zuletzt gewählte Fahrzeugstatus gewählt.
Dienstgrad:	Hier könnt ihr den Dienstgrad der Einheit wählen. ArmA bietet uns leider nur amerikanische Diensgrade an. Vom Private (niedrigster Rang) bis zum Colonel (höchster Rang) stehen euch hier mehrere Dienstgrade zur Verfügung. Beachtet, dass der höchste Dienstgrad in einer Gruppe auch der Leader der Gruppe sein wird. Je höher der Dienstgrad, umso weniger wird die Einheit versuchen zu fliehen. Auch gegnerische Einheiten verhalten sich "respektvoller" gegenüber hohen Dienstgraden.
Einheit:	Hier habt ihr die volle Auswahl an Einheiten zur Verfügung. Auch hier wieder abhängig von der Art "Klasse" die ihr gewählt habt. Vom einfachen Schützen, Panzerabwehr-Soldaten, über den M1A1 Panzer bis hin zum UH60 Blackhawk habt ihr freie wahl. Spielt ein wenig mit den Parametern "Klasse" und "Einhiet" herum, um die ganze Auswahl und die zusammenhänge zu verstehen. Solltet ihr wiederum Addons nutzen, so ´findet ihr hier die dazugehörigen Einheiten zu den Klassen.
Speziell:	Hier bietet sich euch eine spezielle Platzierungs-Option für eine Einheit zu Missionsbeginn. • Keine: Die platzierte Einheit beginnt an ihrer Position und stellt sich nicht in Formation zum Leader. • In Formation: Die platzierte Einheit stellt sich in Formation zum Leader. • Im Laderaum: Die platzierte Einheit wird im Laderaum eines Fahrzeugs Platz nehmen. Natürlich sollte das Fahrzeug als Teil der Gruppe platziert sein und auch freien Platz bieten. • Fliegend: Diese Einstellung gilt für Flugzeuge und Helis. Bei "Fliegend" befindet sich das Flugzeug/Heli bereits in der Luft.
Name:	Hier solltet ihr der Einheit einen namen geben. So könnt ihr den namen später als Variable in einem Script nutzen. Auch für die Identität später in der Description.ext wird der Name benötigt. Ihr könnt auch namen wie s1 oder w1 nutzen.
Fähigkeiten:	Hier könnt ihr die Fähigkeiten der Einheit bestimmen. Standardmäsig ist der Mittelwert eingestellt. Schiebt ihr den Regler weiter nach links, so nimmt die Fähigkeit ab und die Einheit reagiert schlechter auf Feindkontakt und trifft auch schlechter beim Schusswechsel. Schiebt ihr den Regler weiter nach

	rechts, so steigt die Fähigkeit der Einheit.
Initialisierung:	Das ist die sogenannte Init-Zeile der Einheit. Hier könnt ihr Script-Befehle eingeben, die zu Missionsbeginn gestartet werden. Zum Beispiel könnt ihr der Einheit die Waffen wegnehmen, die Idendität bestimmen oder jeden anderen Befehl, der bei Missionsstart ausgeführt sollte. Ihr könnt auch mehrere Befehle eingeben. In unserem Beispiel hab ich der Einheit die Waffen genommen und ihr den Befehl zum hinlegen erteilt.
Beschreibung:	Hier könnt ihr eine kurze Beschreibung zur Einheit angeben. Jene Beschreibung wird im MP bei der Wahl der Einheit angezeigt.
Gesundheit//Treibstoff//Munition:	Hier könnt ihr bestimmen, wieviel Treibstoff und Munition die EinheitIFahrzeug zu Missionsbeginn besitzt. Ebenso könnt ihr den Gesundheits-Schadenszustand von Einheite/Fahrzeug bestimmen. Standardmäsig sind die Einstellungen auf Gesund und volle Munition und Treibstoff gestellt. • Gesundheit: Der Schadenswert der Einheit/Fagrzeug zu Missionsbeginn. • Treibstoff: Die menge an Treibstoff die ein Fahrzeug zu Missionsbeginn besitzt. • Munition: Die Menge an Munition die eine Einheit, Fahr-oder Flugzeug zu Missionsbeginn besitzt. Bei Einheiten wird die Munition nach Magazinen gezählt.
Azimut	Hier könnt ihr die Ausrichtung der Einheit festlegen. Durch hin-und herschieben des Reglers, könnt ihr die Ausrichtung verändern. In der Mitte des Regler-Kreises könnt ihr erkennen, wie sich die Gradzahl verändert. Ihr könnt zwischen 0 und 360 (Grad) wählen. Ihr könnt auch auf der Karte die "Shift-Taste" gedrückt halten und auf die Einheit klicken. Dann könnt ihr durch leichtes hin-und herbegen der Maus die Ausrichtung ändern. In unserem Beispiel wird die Einheit leicht nach links ausgerichtet sein.
Anwesenheit (Wahrscheinlichkeit):	Hier könnt ihr die Wahrscheinlichkeit der Anwesenheit der Einheit festlegen. Je weiter ihr den Regler nach links schiebt, umso unwarscheinlicher ist demnach die Anwesenheit der Einheit. ArmA wird hier per Zufall entscheiden, ob die Einheit anwesend ist oder nicht. Je nachdem welche Einstellung ihr wählt. Die Wahrscheinlichkeit wird in "Prozent" ausgegeben. Wenn ihr die Anweseheits-Wahrscheinlichkeit nun verringert, so könnt ihr auf der Karte mit der Maus über die Einheit gehen, dann wird euch ein Prozentwert angezeigt, nach welchem die Einheit anwesend sein wird.
Anwesenheit (Bedingung):	Hier könnt ihr die Bedingung der Anwesenheit der Einheit angeben. Standardmäsig ist hier auf "true" gestellt, was so viel heisst wie "Anwesend". Stellt ihr nun auf "False", so ist die Einheit nicht anwesend.
Radius der Platzierung:	Hier könnt ihr den Radius der Platziuerung vorgeben. Durch Eingabe eines Wertes vergrössert ihr den Radius, auf dem die Einheit platziert wird. Bei jedem Missionsstart wird die Einheit durch Zufall auf einer Position im vorgegebenen Radius platziert. In unserem Beispiel habe ich den Radius auf 25 Meter gesetzt. Auf der Karte ist nun ein grüner Kreis um die Einheit zu erkennen. Jener stellt nun den Radius dar.

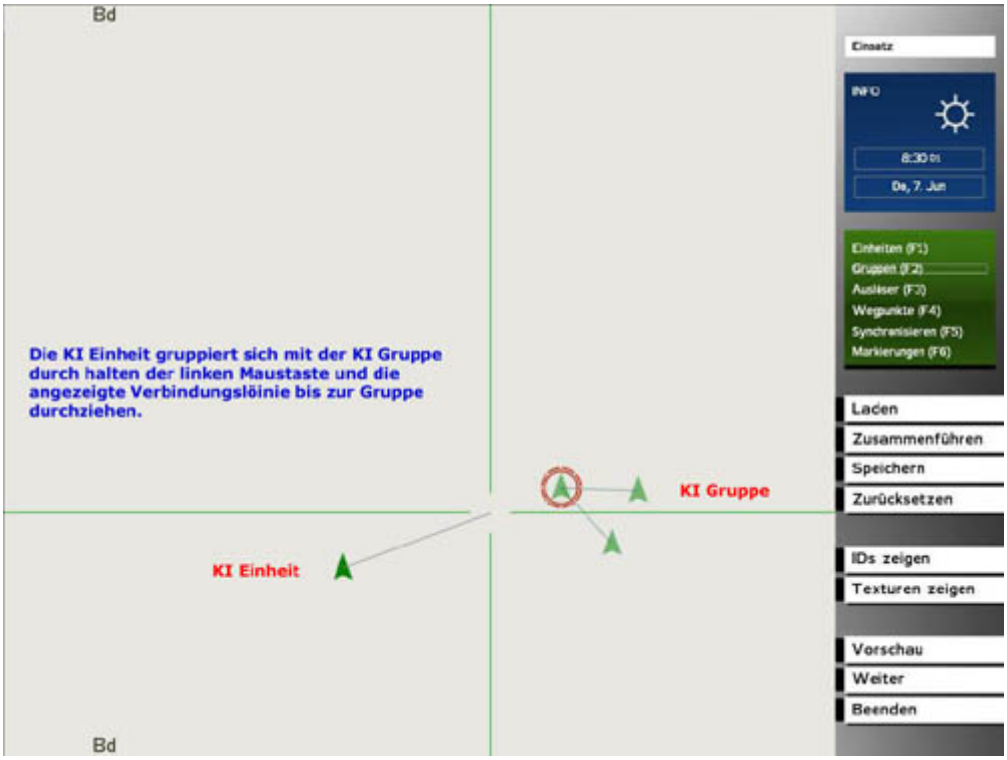
Habt ihr eine Einheit gewählt und eure Einstellungen beendet, so klickt auf "OK" und nun befindet sich die Einheit auf der Karte.

Kapitel 3: Gruppen einfügen

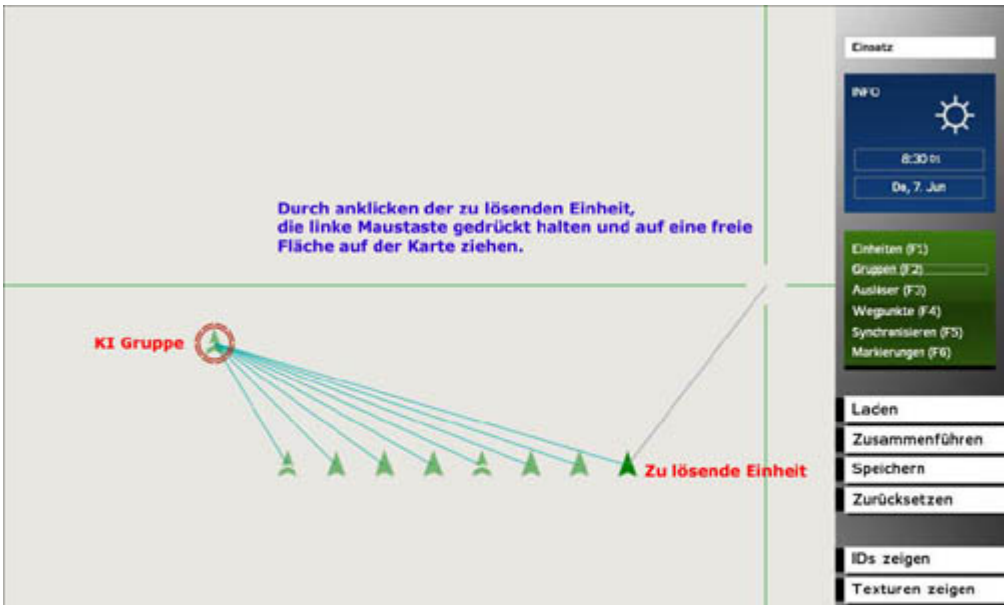
Hier könnt ihr wie der Name schon sagt, Gruppen einfügen. Es gibt 2 Möglichkeiten um Gruppen auf der Karte zu erstellen. Eine Möglichkeit ist, individuelle Einhieten miteinander zu Gruppieren. Anhand dieses Beispiels werde ich das etwas genauer erklären.

Einheiten manuel gruppieren

Platziert ihr eine Einheit neben einer anderen Einheit, so werden beide Einheiten automatisch miteinander Gruppiert. Vorrausgesetzt, der Abstand zwischen beiden Einheiten ist nicht weit. Das erkennt ihr an einer blauen Verbindungslinie, die beide Einheiten verbindet. Um manuell eine Einheit mit einer Einheit/Gruppe zu gruppieren, einfach auf den Menü-Button "Gruppen" klicken, dann die Einheit anklicken, welche ihr mit anderen gruppieren wollt, linke Maustaste gedrückt halten und die blaue Verbindungslinie bis zur anderen Einheit ziehen. Loslassen.



Es ist auch möglich, einzelne Einheiten aus einer Gruppe zu lösen. Das geht auf dieselbe Weise, nur zieht ihr diesmal die Verbindungslinie von der zu lösenden Einheit auf eine freie Fläche auf der Karte. Jetzt ist die Einheit eigenständig und gehört nicht mehr der Gruppe an.



Gruppe direkt platzieren

Um jedoch gleich eine komplette vorgegebene Gruppe zu platzieren, bedienen wir uns des Gruppen-Dialogfensters. Klickt einfach auf den Gruppen-Button und macht einen Doppelklick auf eine freie Fläche auf der Karte. Jetzt öffnet sich folgendes Dialogfenster.



Seite:

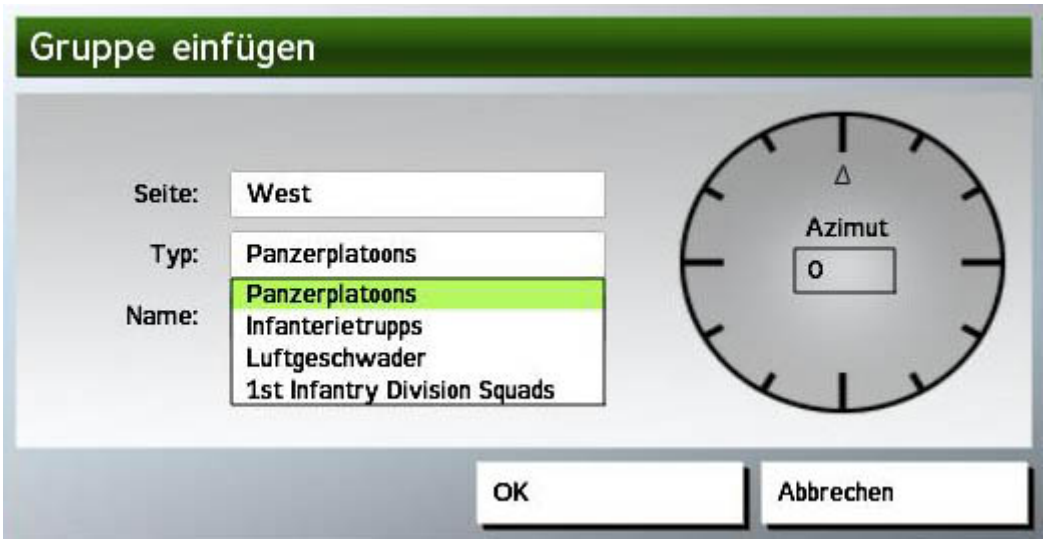
Hier könnt ihr euch die Seite auswählen:

- West sind die BLUFOR-Gruppen
- Opfor sind die OPFOR-Gruppen
- Unabhängig sind die RACS-Gruppen
- Zivilisten dürfte klar sein.



Solltet ihr Addons nutzen, so werden auch diese aufgelistet, falls die Addons als Gruppen verfügbar sind.

Typ und Name:
Hier könnt ihr den Typ der Gruppe wählen. Auch hier stehen euch wieder mehrere Gruppen-Typen zur Auswahl. Jeder Typ bietet zudem unterschiedliche Gruppenvariationen. Schauen wir uns die einzelnen Gruppen-Typen etwas genauer an. Ich gehe in diesem Beispiel immer von der Seite "West" aus.



Ich habe hier wieder die einzelnen Typen und Namen jeweils zu Bildern verlinkt, zur besseren Erklärung.

Panzerplatoons:	Hier habt ihr einen M1A1-Panzerzug zur Auswahl, welcher aus 4 Panzern besteht.
Infanterietrupps:	Als Infanterietrupp stehen euch wieder mehrere Arten von Trupps zur Verfügung. Basistrupp: Ein Basistrupp besteht aus einem Truppenführer, 2 Gruppenführer und 6 Schützen. Jedoch ohne Sanitäter aber mit Scharfschütze. Waffentrupp: Ein Waffentrupp besteht aus einem Truppenführer und 6 Schützen. Auch ohne Sanitäter und auch ohn Scharfschützen. Spezialtrupp: Ein Spezialtrupp besteht aus einem 4 Mann SF-Team. Einem SF Angriff, 2 Saboteure und einem Scharfschützen. Motorisierte Patroullie: Bestehend aus einem HMMV M2, einem Truppenführer und 2 Schützen. Bei Ostgruppen steht euch hier der UAZ MG zur Verfügung. Mechanisierte Patroullie: Bestehend aus einem Stryker ATGM, einem Truppenführer und 6 Schützen mit Sanitäter. Bei Ostgruppen steht euch hier ein BMP zur Verfügung.
Luftgeschwader:	Hier stehen euch 2 Arten zur Verfügung. Ein Angriffsgeschwader, bestehend aus einer Gruppe von 4 AH1Z Super Cobras. Das Transportgeschwader besteht aus 4 UH60 Blackhawks MG.

Achtet immer darauf, dass eine Gruppe maximal aus 12 Mann bestehen kann. Inbegriffen hier natürlich auch die Besatzung, welche sich in Fahrzeugen befindet.

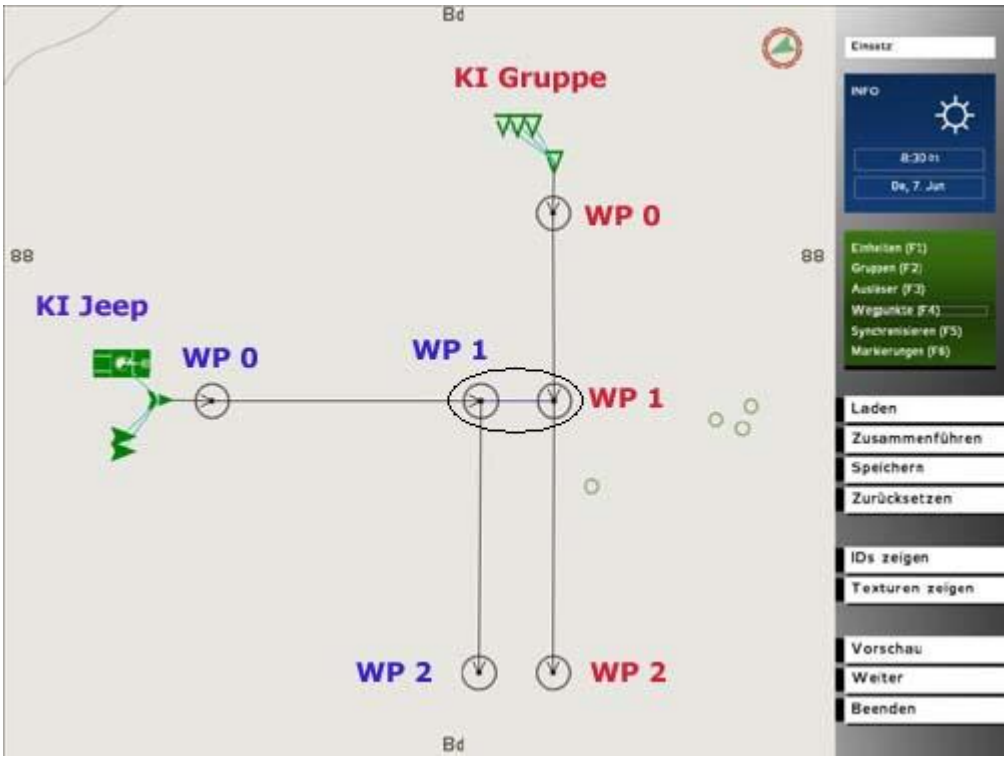
Einheit in Gruppen ändern
Wenn ich beispielsweise die Zusammenstellung der Gruppe nicht gefällt, so könnt ihr natürlich einzelne Einheiten aus der Grupe euren bedürfnissen entsprechend ändern. Klick hierfür einfach auf die zu ändernde Einheit (Doppelklick), so öffnet sich das entsprechende Dialogfenster der Einheit. Nun könnt ihr statt des Soldaten ein weiteres Fahrzeug wählen oder wie immer ihr es ändern wollt.
Achtet aber wie gesagt auf die Gruppenstärke, die 12 Mann nicht überschreiten darf.

Kapitel 4: Synchronisieren

Wie schon in Operation Flashpoint, bietet auch der ArmA-Editor uns die Möglichkeit, Wegpunkte miteinander zu synchronisieren. Das hat den Effekt, dass zum Beispiel ein M1A1 Panzer solange an einem Wegpunkt wartet, bis die Gruppe eingetroffen ist. Erst dann werden beide ihre Route forsetzen. Natürlich abhängig von der Bedingung der folgenden Wegpunkte.

Wegpunkte synchronisieren

Um Wegpunkte miteinander zu synchronisieren, drückt einfach im Editor-Menü auf "Synchronisieren" oder F5. Klickt mit der linken Maustaste auf einen der beiden Wegpunkte und zieht eine blaue Verbindungslinie zur zu synchronisierenden anderen Wegmarke. Fertig. In unserem Beispiel haben wir die Wegpunkte 1 vom KI Jeep und der anderen KI Gruppe miteinander synchronisiert. Heisst, wenn der KI Jeep seine Wegmarke 1 erreicht hat, wird er dort solange warten, bis auch die KI Gruppe ihre Wegmarke 1 erreicht hat. Anschliessend werden beide unabhängig voneinander ihre Route forsetzen.



Nutzen kann man dies zum Beispiel um sich für einen Grossangriff in Position zu bringen, oder auf ein Fahrzeug warten um einsteigen zu können wie ich es euch im nächsten Beispiel näher bringen möchten. Hierfür nutze ich wieder das Beispiel aus dem Wegpunkt-Typ "laden". Klickt einfach auf das Bild.



Wegpunkte mit Auslösern synchronisieren:

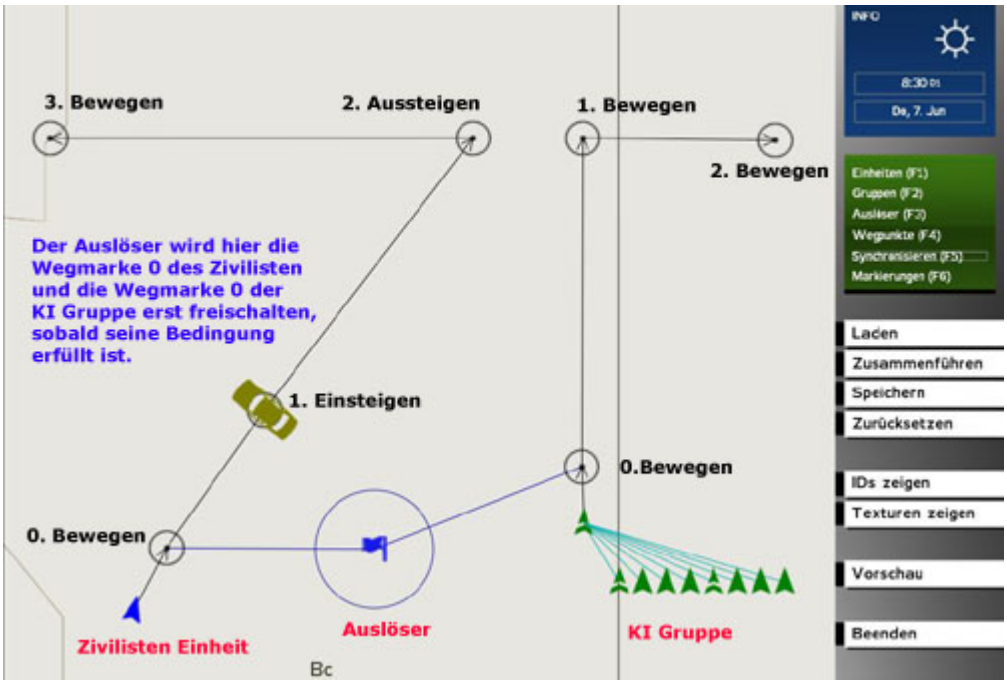
Es ist auch möglich, bestimmte Wegpunkte mit Auslösern zu synchronisieren. das hat den Effekt, dass die snchronisierte Wegmarke erst dann aktiviert wird, wenn der entsprechende Auslöser, mit welchem die Wegmarke synchronisiert wurde, aktiviert wird.

Auch hier einfach auf den Button "Synchronisieren" klicken, dann eine blaue Verbindungslinie vom Auslöser zur entsprechenden Wegmarke ziehen. Fertig.

Desweiteren lassen sich so auch mehrere Wegpunkte mit einem Auslöser synchronisieren. Auch hier einfach die Verbindungslinie vom Auslöser zur nächsten entsprechenden Wegmarke ziehen. Wie im Beispielbild vorgeführt.



Auch hier einfach auf den Button "Synchronisieren" klicken, dann eine blaue Verbindungslinie vom Auslöser zur entsprechenden Wegmarke ziehen. Fertig. Desweiteren lassen sich so auch mehrere Wegpunkte mit einem Auslöser synchronisieren. Auch hier einfach die Verbindungslinie vom Auslöser zur nächsten entsprechenden Wegmarke ziehen. Wie im Beispielbild vorgeführt.



Kapitel 5: Markierungen

Der letzte Editor Parameter ist der Marker. Marker dienen euch dazu, um Zeichen, Zonen und Ziele auf der Karte zu platzieren. Ihr könnt so richtige militärisch gesatltete Karten erstellen. Die platzierten Marker sind nur sichtbar, wenn ihr auf dem Marker-Button klickt.

Solltet ihr nicht im Marker-Mode sein, so geht mit der Maus über den Marker, so wird euch der Name des Markers angezeigt. Durch einen Doppelklick auf die Karte öffnet sich dieses Dialogfenster des Markers. Sehen wir uns dieses Dialogfenster nun etwas genauer an.



Name:	Hier müsst ihr dem Marker einen variablen Namen geben ehe ihr ihn platzieren könnt. Achtet immer darauf, dass der Name noch nicht vergeben ist, sonst erscheint euch eine Fehlermeldung, dass dieser Variablenname bereits verwendet wird. Der Name dient euch dazu, um den Marker eventuell später in einem Script abzurufen, wenn man ihn versetzen, unsichtbar oder gar löschen möchte.
Symbol/ Rechteck/ Ellipse:	Euch stehen 3 verschiedene Typen von Markern zur Auswahl, welche ihre besonderen Eigenschaften und Symbole haben. Je nach Marker-Typ ändert sich auch automatisch die Achsengrösse des Markers, welche ihr jedoch manuel wieder entsprechen euren Bedürfnissen ändern könnt. Symbol: Hier habt ihr eine ganze Reihe an Symbolen unter dem Parameter "Symbol" zur Auswahl, um Ziele oder Startpositionen auf der Karte zu markieren. Rechteck: Wenn ihr den Marker als Typ Rechteck wählt, so könnt ihr die als Schrafur platzieren. Der entsprechende parameter "Schraffur" wird dabei aktiviert, statt den Symbolen. Ellipse: Wählt ihr den Typ "Ellipse, so stehen euch auch wieder statt der Symbole die Scharffuren zur Verfügung.
Farbe:	Hier könnt ihr die Farbe des jeweiligen Markers bestimmrn.
Symbol:	Hier stehen euch die entsprechenden Symbole oder Schraffuren zu den jeweiligen Markertypen zur Verfügung. Wie bereits oben beschrieben.
Achsen/Winkel:	Hier könnt ihr die Achsengrösse des jeweiligen Markers ändern. Achse A: Definiert die waagrechte Achsengrösse des Markers. Achse B: Definiert die senkrechte Achsengrösse des Markers. Winkel: Definiert die Ausrichtung des Markers.
Text:	Hier könnt ihr den text des Markers bestimmen. Der Text wird neben dem Marker auf der Karte angezeigt, wie ihr an dem Beispielbild erkennen könnt.

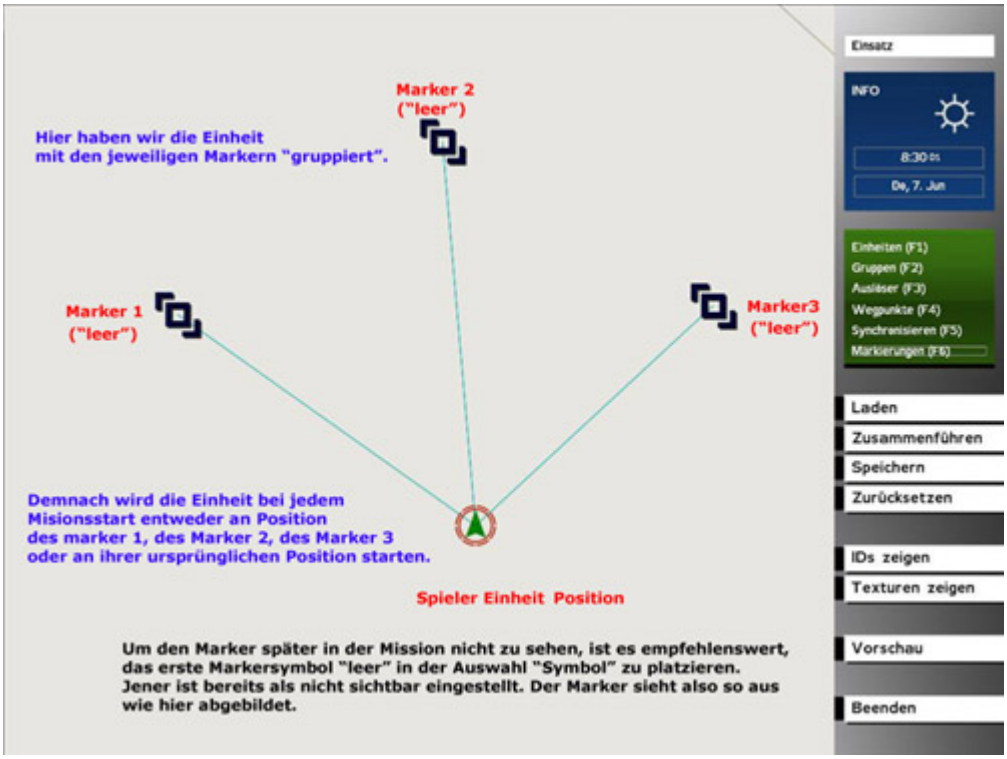
Einheiten mit Markern gruppieren

Die zweite Möglichkeit um Marker zu nutzen ist, sie mit Einheiten, Fahrzeugen oder Objekten zu verbinden (grupieren).

Wenn ihr beispielsweise eine Einheit mit mehreren Markern verbindet, so wird diese Einheit bei jedem Missionsstart an einer Position des Markers oder seiner Ursprungsposition starten. Frei nach dem Zufallsprinzip.

Klickt hierür einfach einmal auf den "Gruppen"-Button und zieht eine Verbindungslinie von der Einheit zum jeweiligen Marker. Fertig.

Wenn ihr es richtig gemacht habt, müsste das in etwa so aussehen.



Ein sehr guter Effekt um z.B. Wachen jedesmal woanders starten zu lassen. So kann man sich als Spieler nicht mehr sicher sein, wo nun die Wache ist. Vorher war sie hier, jetzt ist sie da und nun schon wieder woanders. ;-)

Kapitel 6: Laden/Speichern/Zurücksetzen

Laden der Mission:

Durch Klick auf den "Laden"-Button öffnet sich ein Dialogfenster, welches euch die Möglichkeit bietet, eine eurer Missionen zu laden, die ihr bereits abgespeichert habt.



Hier könnt ihr wie der Name schon sagt eine eurer Missionen laden. Das Laden ist abhängig von der Auswahl der Insel. Denn ihr könnt bei der Wahl nur die für diese Insel gespeicherte Mission laden.



Durch einen Klick auf eine der Inseln, erscheint unter dem Parameter "Einsatzname" die Auswahl der hierfür zur Verfügung stehenden Missionen, welche ihr laden könnt.

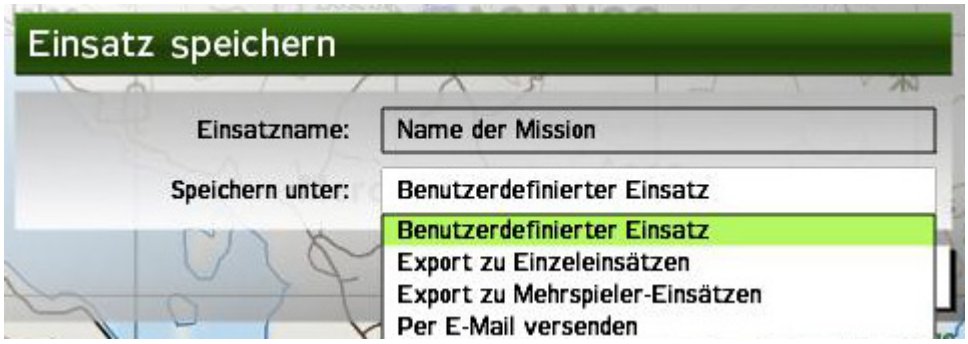


So könnte das in etwa aussehen, wenn ihr mehrere Missionen zum Laden bereit habt. Wääählt nun eine entsprechende Mission aus und drückt auf "OK". Jetzt wird die Mission auf den Editor gezaubert.

Speichern der Missionen:

Klar was hier gemeint ist, hier könnt ihr eure editierte Mission abspeichern. Wie ihr sicher schon bemerkt habt, erstellt ArmA bei der Installation einen ArmA-Ordner in eurem Windows-Verzeichnis "Eigene Dateien". Darin befindet sich nun ein weiterer Ordner "missions". Hier werden alle eure gespeicherten Missionen aus dem Editor abgelegt.

Wenn ihr nun im Editor eure Mission speichern wollt, öffnet sich folgendes Dialogfester.



Unter "Einsatzname" gebt ihr eurer Mission den entsprechenden Namen. Unter "Speichern unter" seht ihr nun, dass ihr mehrere Möglichkeiten habt eine Mission zu speichern.

Benutzerdefinierter Einsatz:	Wählt ihr diese Option, so wird die Mission im ArmA-Ordner "missions" unter "Eigene dateien" gespeichert. da wo all eure anderen editierten Missionen gelagert werden.
Export zu Einzeleinsätzen:	Hier wird die Mission als fertige pbo-Datei in eurem Missionsordner im ArmA-Hauptverzeichnis gespeichert. Ihr könnt so die Mission in ArmA unter "Einzeleinsatz" aufrufen und spielen/testen.
Export zu Mehrspieler-Einsätzen:	Hier könnt ihr eure Mission als fertige pbo-Datei in eurem MP-Missionsordner im ArmA-Haupotverzeichnis speichern. Ihr könnt so die Mission in ArmA unter "Mehrspielereinsatz" aufrufen und spielen/testen.
Per E-Mail versenden:	Ja, auch das ist möglich :-) Sobald ihr diese Option zum speichern wählt. müsste sich eure Outlook Express öffnen. Hab ich nie getestet und werde es auch nie ;-)

Mission zurücksetzen:

Das Zurücksetzen bedeutet lediglich, dass die Karte im Editor auf leer gesetzt wird. Sprich, alles bisher auf der Karte editierte Material wird gelöscht um ein neues Projekt zu starten.
Doch Vorsicht, eventuell lohnt sich vorher das Abspeichern der Arbeit bevor ihr die Karte zurücksetzt.

Kapitel 7: Sonstige Menüoptionen

Missionen zusammenfügen:

Der Editor bietet auch die Möglichkeit, Missionen zusammenzufügen. Das heisst, ihr könnt Mission A und Mission B zusammenfügen und daraus eine Mission speichern. Durch einen Klick auf den "Zusammenführen"-Button öffnet sich folgendes Dialogfenster.



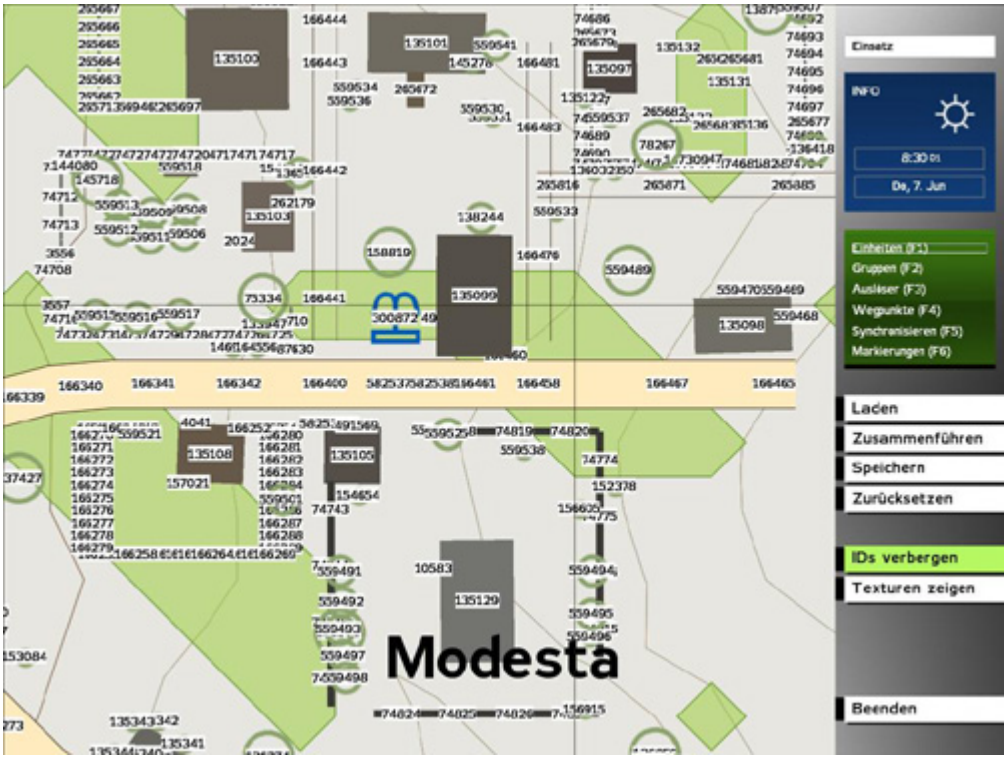
Nun habt ihr auch hier wieder die Möglichkeit eine entsprechende Mission zu wählen, welche ihr mit der vorher geladenen zusammenführen wollt. Das erste Bild zeigt euch die Mission im Editor vor dem Zusammenfügen und das zweite Bild nach dem Zusammenfügen.





ID's anzeigen:
Hier habt ihr die Möglichkeit aller Objekt ID's der auf der Karte befindlichen Objekte einzusehen. Sämtliche Strassen, Büsche, Gebäude und Objekte haben eine eigene ID in ArmA.

Wenn ihr auf den Button "IDs zeigen" klickt werden euch die einzelnen IDs angezeigt. Ihr müsst jedoch mit der Maus die karte nah ranzommen, ehe ihr sie erkennen könnt. Hier nun ein Beispiel wie das ganze dann aussieht. Für eine vergrösserte Ansicht klickt bitte einfach auf das Bild.



Die Objekt IDs könnte man zum Beispiel brauchen, wen ihr ein bestimmtes Objekt zerstören wollt. So könnt ihr im entsprechendem Script die jeweilige ID nutzen.
Doch hier werde ich nicht näher darauf eingehen, da es mit diesem Tutorial eigentlich nichts zu tun hat ;-)

Vorschau/Weiter/Beenden

Vorschau:
Mit "Vorschau" könnt ihr eure bereits editierte Arbeit Ingame ansehen. Vorraussetzung ist hierfür, dass mindestens die Spieler-Einheit platziert ist. Wer eine Mission editiert wird bald merken, dass dieser button am meisten genutzt wird. Ihr könnt so euer momentanes Ergebnis anschauen.

Weiter:
Der Button "Weiter" bewirkt lediglich, dass wenn ihr aus dem Vorschau-Modus wieder zurück im Editor seit, ihr so wieder zu eurem letzten Punkt der Vorschau zurückkehren könnt. Doch beachtet, wenn ihr dazwischen etwas editiert, so könnt ihr das Ergebnis nicht durch das Drücken auf "Weiter" einsehen. Ihr müsst dann wieder auf "Vorschau" gehen.

Der "Weiterbutton" wird eigentlich fast nie benötigt. Doch kann er manchmal durchaus gebraucht werden, um noch schnell was zu überprüfen, was man editiert hat, um dann wieder weiter mit der Vorschau forzufahren.

Beenden:
Das Beenden des Editors wird hier anhand des "beenden"-Buttons bewirkt, somit kehrt ihr wieder zum ArmA Startbidschirm zurück. Das bedarf eigentlich keiner weiteren Erklärung.

Texturen zeigen:

Hier habt ihr die Möglichkeit während dem Editieren die Texturen der Karte anzuzeigen. Einziger Vorteil hier ist, dass es schöner aussieht. Doch der Nachteil ist, das so mehr Performance geraubt wird und man die platzierten Einheiten und Objekte teils schwer erkennen kann. Entscheidet selbst was für eine Variante ihr hier wählt. Erstes Bild ohne angezeigter Texxturen der Insel und das zweite Bild wie ihr seht mit gezeigten Texturen.





Koordinaten der Karte:

Die Koordinaten auf der Karte sind sehr nützlich in Zusammenarbeit mit dem GPS-Gerät, welches ihr in Missionen zur Verfügung haben könnt.



Hier das GPS-Gerät aus dem Spiel. Wie ihr erkennen könnt sind hier die Koordinaten **Ja29** angegeben. Das ist nun eure Position auf der Karte. Sehr hilfreich, wenn man nicht weiss wo man sich befindet und man sich zu einem bestimmten Punkt auf der Karte begeben muss. Wenn ihr nun auf der Karte euch die Koordinaten ranzoomt, erkennt ihr, in welchem Planquadrat der Karte ihr euch in etwa befindet.



An diesem Beispiel habe ich die Position des Spielers durch den roten Marker (Position) angemerkt. Das ist das Planquadrat **Je29**.

Kapitel 8: Weitere Tipps und Infos zum Editor

Zum Abschluss dieses Tutorials möchte ich euch noch einige Tipps und Infos mit auf den Weg geben. Jedoch möchte ich hiermit nicht Mr.Murrays Editing Guide vorgreifen, sondern lediglich kleinere Tipps vorstellen.

Pause während der Vorschau

Wie im normalen Spielmodus könnt ihr auch im Vorschau-Modus das Spiel pausieren. Hierfür einfach die Taste „**Esc**" auf eurer Tastatur drücken. Schon müsste sich dieses Pausemenü öffnen.



Speichern des Spielstandes im Vorschau-Modus

Wenn ihr euren bereits editierten Forschritt einer Mission in der Vorschau testen wollt, so könnt ihr diese wie eine normale Mission spielen und auch speichern. Das Speichern hat jedoch einen kleinen Haken. Ihr könnt euren Spielstand speichern und auch wieder laden, jedoch ist der Speicherstand gelöscht, sobald ihr wieder zurück in den Editor geht. Das ist schade, aber lässt sich leider nicht ändern. Laden und speichern geht also nur im Vorschau-Modus.

Neuer Versuch:

Mit der Option neuer Versuch wird die Mission im Vorschau-Modus neu geladen. Bedenkt jedoch, dass eure eventuellen Speicherungen somit gelöscht sind.

Optionen:

Wie ihr an dem Bild erkennen könnt, habt ihr auch die Möglichkeit in das Optionen-Menue wahrend der Vorschau wechseln. Hier könnt ihr nun bei Bedarf die Einstellungen ändern und anschliessend wieder zurückkehren.

Weiter

Weiter bedeutet natürlich, das ihr aus dem Pause-Modus wieder ins Spiel zurückkehrt und eure Missions-Vorschau forführen könnt.

Abbrechen

Abbrechen bedeutet ganz klar, dass die Vorschau abgebrochen wird und ihr wieder in den Editor zurückkehrt.

DANKSAGUNG

Zum Abschluss möchte ich mich noch bei allen treu gebliebenen und neu dazugekommenen OFP-und ArmA Fans bedanken, ohne die es dieses Tutorial wohl nie gegeben hätte. Desweiteren gilt natürlich grosser Dank an Bohemia Interactive, die uns mit OFP und ArmA zwei erstklassige und umfangreiche Spiele lieferten, die uns auch noch sehr lange in den bann ziehen werden.

Und zuletzt möchte ich mich noch bei dem gesamten Team des **Assault Mission Studio** für die herzliche und gute Zusammenarbeit bedanken:

Stoned Boy, Onkel Bo, Cappa, M-E, und unserem ehemaligen Mitglied Marco-Polo-IV



CREDITS

Khartak

M-E

Stoned Boy

Onkel Bo

Dr.med.DenitZ

http://www.bis.4players.de

http://www.mapfact.net

http://www.armedassault.com

http://www.flashpoint1985.com



AMS

http://www.assaultmissionstudio.de